No Operation

Pismo poświęcone starym grom

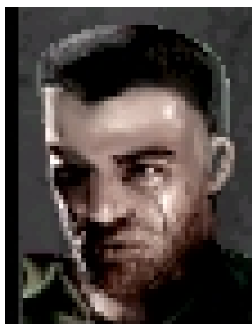
Nr 5

Gorky 17



Burger Time
Shadow Knights
Skarbnik

Emulujemy Atari XL/XE



Bonjour!

Witam wszystkich Czytelników w piątym numerze NOP-u - a właściwie teraz już No Operation.

Jest już nowa nazwa pisma - NOP mylił się z Narodowym Odrodzeniem Polski. Najbardziej zauważalną zmianą jest zmieniona, odświeżona szata graficzna. Czy wam się podoba taka zmiana? Czy macie do niej jakieś uwagi? Wszystko jeszcze może się zmienić. Piszcie i wyrażajcie swoje opinie.

Jak zapewne zauważyliście, zmieniliśmy nasz adres internetowy na www.nop.ir.pl.

No, to żegnam wszystkich. Do zobaczenia w następnym numerze!

Korodzik



CHCESZ NAPISAĆ ARTYKUŁ DO NO OPERATION?

Czekamy na twoje teksty! Muszą spełniać następujące warunki:

- napisane poprawnie po polsku
- bez wulgaryzmów, nieprzyzwoitości itp.
- rozsądnej długości, nie powinny to być kilkuzdaniowe sucharki (chyba, że piszesz o jakimś niezbyt obszernym temacie)
- recenzje gier powinny mieć wyraźne screeny, a także informację, na jakiej platformie sprzętowej grasz i jaką ocenę dajesz grze.

Zastrzegamy sobie prawo do poprawiania błędów ortograficznych, gramatycznych i interpunkcyjnych w nadsyłanych artykułach.

Nadsyłajcie wasze dzieła na adres emailowy: korodzik@poczta.onet.pl

Ten numer No Operation przygotowany został przez Jacka „Korodzika” Dobrzynieckiego.

Kontakt: korodzik@poczta.onet.pl
Strona domowa: http://www.nop.ir.pl

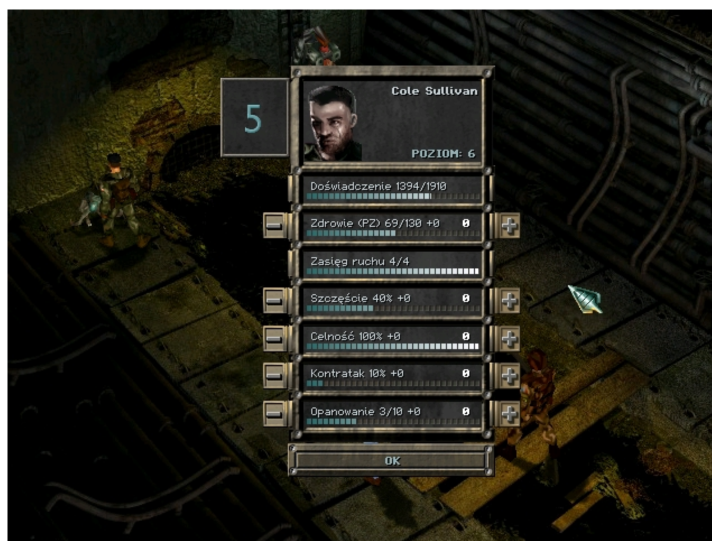
SPIS TREŚCI

PORADNIKI

REMAKE'I

TECHNIKALIA

Gorky 17



Gorky 17 w chwili powstania było jedną z najlepszych polskich gier. A jak się prezentuje teraz? Cóż, zerknijmy.

Tytułowe Gorky 17 jest to tajne miasto-laboratorium, położone gdzieś w głębi Rosji. Pewnego dnia Rosjanie zbombardowali miasto i odcięli je od świata. Akcja gry nie będzie się jednak wbrew pozorom toczyć w tym mieście, lecz gdzieś w Polsce, gdzie znaleziono podobne miasto. Wysłany zostaje oddział 3 żołnierzy NATO - w jego skład wchodzą Cole Sullivan, Jarek Owicz i Thiery Trantigne. Mają zadanie dowiedzieć się, co stało się z poprzednią grupą, która została wcześniej wysłana do tego miejsca, a z którą stracono kontakt.

Szybko po przybyciu na miejsce okazuje się, że nie wszystko jest w porządku. Miasto jest opanowane przez potwory. Żyjących ludzi nie ma prawie wcale - wszyscy zostali zabici lub zamienili się w potwory. Przedzieramy się przez okolicę, próbując dotrzeć do wyjaśnienia tajemnicy, która staje się coraz bardziej zagadkowa. Okolice są swojskie - natykamy się na wschodnie samochody, odwiedzamy też muzeum z czasów PRL. Niejeden raz łezka się w oku zakręci...



Na początku ruszamy się w trybie przygodowym. Klikamy na punkty ekranu, a nasza drużyna się tam przesuwa. Niestety miasto jest z początku tak zaśmiecone, że niekiedy trudno znaleźć jakiś potrzebny punkt. Takiego problemu nie sprawia szukanie przedmiotów i miejsc w których można ich użyć - różne graty do zbierania migają, a pewne miejsca są oznaczone specjalnym znaczkiem. Niestety (lub na szczęście) nie trzeba decydować, którego przedmiotu użyć - gra automatycznie podpowiada nam, co trzeba zrobić. Przez to rozwiązywanie zagadek nie sprawia większych problemów.

Gdy natykamy się na potwory, rozpoczyna się walka. Odbywa się ona w systemie turowym: najpierw jest nasza tura i może zadziałać (raz poruszyć się i raz strzelić) każdy z naszych ludzi, a następnie swoją turę mają przeciwnicy. Eliminacja wrażych bestii odbywa się za pomocą bardzo szerokiego arsenału - od bagnetów przez koktajle Mołotowa aż po karabiny jonowe. Do naszej dyspozycji stoją też rozmaite ciekawe zabawki w rodzaju paralizatorów (ogłusza wroga), granatów z gazem bojowym, butelek z benzyną i wódką (oblani nią wrogowie są łatwopalni) czy też najlepszego chyba patentu - wabika: po położeniu go na ziemi, potwory idą w jego stronę jak zahipnotyzowane. Niestety używanie broni jest chwilami problematyczne; np. z pistoletu można strzelać tylko na wprost, do tyłu, w lewo i w prawo po linii prostej. Jeśli jakiś stwór stoi na polu tuż obok nas, lecz styka się ono narożnikiem, to

Gorky 17 (AKA Odium)

Producent: Metropolis Software
Wydawca: TopWare
1999
Platformy: PC

- ☑ Ładna grafika
- ☑ Świetna muzyka
- ☑ Polska gra
- ☒ Trochę przykrótka
- ☒ Do przejścia jeden raz

nie możemy doń strzelić. Głupie i nierealistyczne. Co więcej, jeśli przez jakieś pole nie możemy przejść, nie możemy też tamtędy strzelić - o ile ma to sens w przypadku skrzynek i beczek, to dziury w podłodze zatrzymujące strzały to głupota.

Mimo to walczy się przyjemnie. Potwory są bardzo dobrze wymyślone i wymodelowane. Efekty, związane z użyciem broni, też ładnie się prezentują. Grafika nie kłuje w oczy, nawet dzisiaj może się podobać. Szczególnie plansze są śliczne. Walczymy podczas rozgrywki z wieloma bossami - pojawienie się każdego z nich poprzedza świetnie wyreżyserowany filmik.





W grze występują też elementy RPG. Postacie zdobywają doświadczenie za atakowanie potworów i awansują na nowe poziomy (wciąż jeszcze walcząc). Można im podnieść statystyki, np. celność lub szczęście. Poza tym trenują się w używaniu broni. Jeśli ktoś na początku gry dostał od nas np. topór, to raczej tego oręża będzie używał do końca gry.

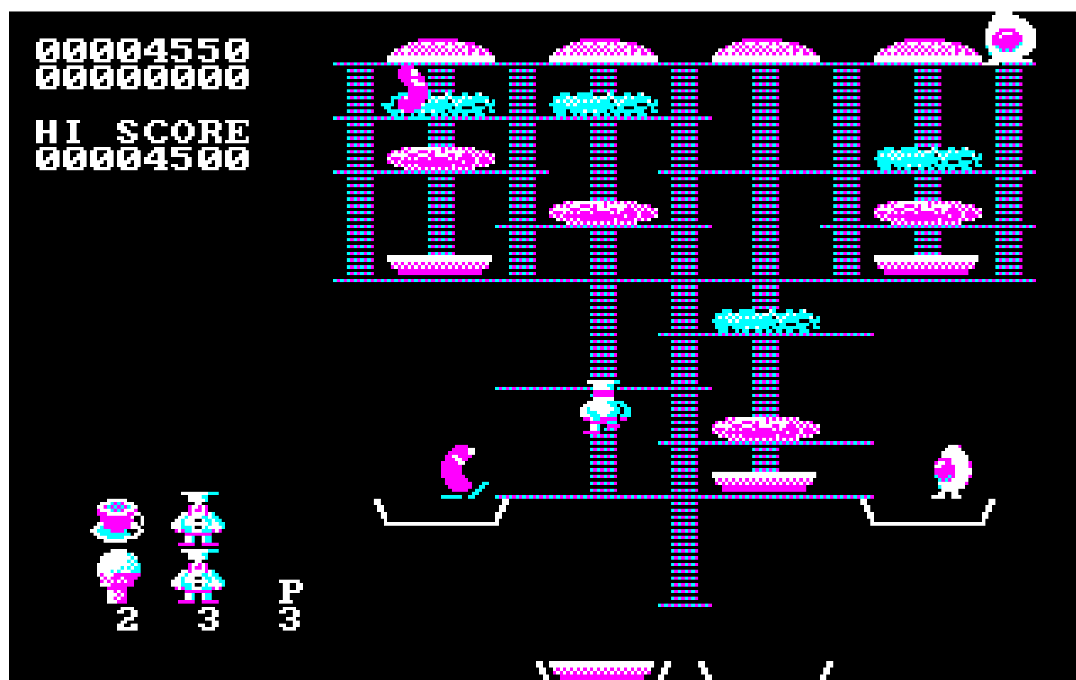
Do dźwięków nie można mieć zastrzeżeń. Potwory ryczą przeraźliwie, a nasi żołnierze krzyczą. Tylko dlaczego Jarek Owicz, który jest przecież Polakiem, wrzeszczy po angielsku „Eat this!” Muzyka jest bardzo dobra i wciągająca.

Co dobre niestety szybko się kończy. Gra ma zaledwie 4 etapy, co prawda dość długie, ale i tak po zakończeniu gry zostaje uczucie niedosytu. A grać od nowa nie ma za bardzo sensu. Nie ma regulowanego poziomu trudności, wszystkie walki są dokładnie takie same. Gra zresztą nie jest wcale wyjątkowo trudna, mimo że śmierć jakiejś postaci natychmiast kończy grę.

Mimo wad, Gorky 17 to dobra zabawa dla każdego, kto lubi gry taktyczne. Ja z chęcią zasiadłem do niej po latach - mam nadzieję, że wy też ją polubicie.

Korodzik

Burger Time



Gra „Burger Time” pozwala nam zajrzeć za kulisy procesu tworzenia hamburgerów. Jak się okazuje, nie wygląda on tak, jak sobie go wyobrażamy. Więcej - to praca stresująca i niebezpieczna. Kucharze narażeni są na ataki wściekłych niewiadomoco, a do obrony mają tylko pieprzniczkę.

Na każdym poziomie gry trzeba przygotować hamburgery. Cztery składniki do nich - pieczywo, sałata, mięso i pieczywo - znajdują się na wysoko położonych platformach. Chodzimy między nimi za pomocą drabinek. Aby opuścić składnik w dół, przechodzimy po nim (a umyłeś wcześniej buty?), a ten opada poziom niżej. Jeśli poniżej jest już jakiś składnik, on też zostaje zepchnięty w dół. W końcu wszystkie cztery artykuły spożywcze trafiają na talerze.

W tym zajęciu przeszkadzają nam potworki, które potrafią wspinać się po drabinkach. Spotkanie ze stworkiem kończy się utratą jednego życia. Na szczęście możemy wrażą bestię powstrzymać za pomocą porcji pieprzu (tymczasowo paraliżuje wroga) bądź celnie wymierzonego jedzonka. Niejednego stworka rozboli główka po bliskim spotkaniu z sałatą. Zresztą zachowania tych istotek można łatwo przewidzieć. Od czasu do czasu na planszy pojawia się znajdźka, która da nam trochę pieprzu.

W grze mamy 4 szybkości (a więc poziomy trudności) oraz 9 poziomów. Co ciekawe, za pomocą menu opcji możemy wybrać sobie dowolny poziom, dzięki czemu brak opcji „savegame” nie przeszkadza. Na kolejnych poziomie rośnie trudność, składniki hamburgerów też się zmieniają, a potwory są coraz bardziej bezwzględne.

Grafika co prawda nie zachwyca, ale spójrzcie na rok wydania gry. Nie ma co liczyć na to, że w czasie zabawy będziemy słyszeć jakieś ładne dźwięki. Gra jest raczej łatwa (przynajmniej z początku), jeśli mamy dobry refleks, możemy uniknąć ataków (pieprzu mamy ograniczoną ilość, więc używamy go tylko w ostateczności). Czasami wydaje nam się, że potwór już nas dopadł, podczas gdy jesteśmy jeszcze dobre 2-3 piksele od śmierci. Lepiej dobrze oceniać sytuację i planować swoje ruchy, inaczej można łatwo zginąć. Jeśli mamy kolegę, możemy zagrać w dwie osoby (na przemian) - kto zdobędzie więcej punktów.

Mimo swojego wyjątkowo podeszłego wieku (24 lata!) Burger Time nadal jest wciągającą, przyjemną i relaksującą gierką. Nie znudzi się nam prędko, a dobrze będzie sobie ją włączyć dla odpoczynku.

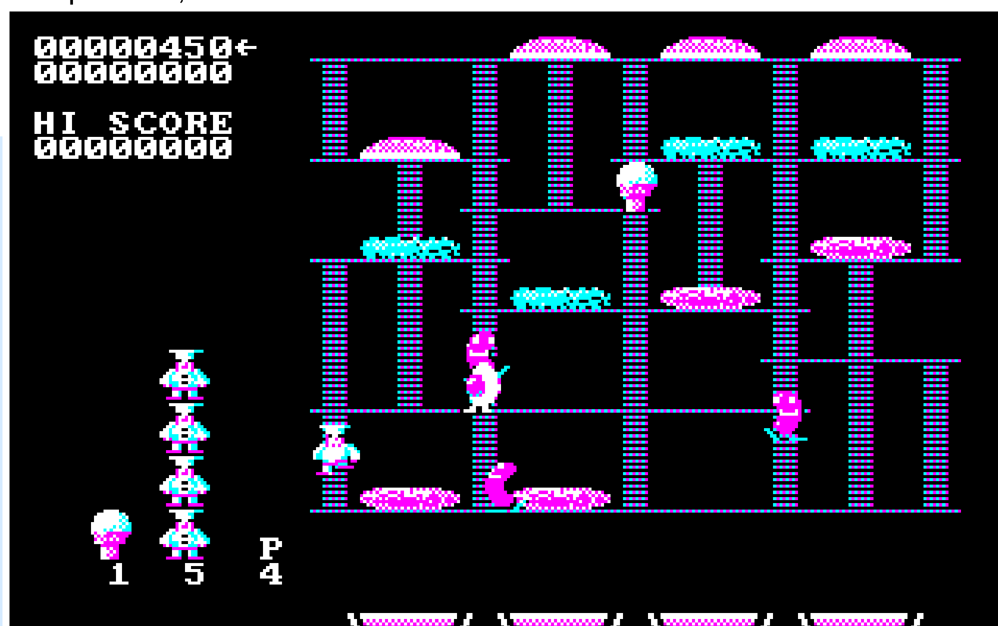
Korodzik

Burger Time

Producent: Data East
Wydawca: Mattel
1982
Platformy: Amstrad, Atari ST, Commodore 64, **PC**

 Łatwa i przyjemna

Ocena: 4



Shadow Knights

Do boju ninjo! Tak, właśnie ty! O co masz walczyć? A czy to ważne? Na twojej drodze stoi w każdym razie dużo wrogów. O, widzę, że się ożywiłeś? No to życzę powodzenia. W drogę...

No dobrze, już wyjaśniam, o co biega. Oto bowiem trzeba usiec złego Szoguna Śmierci. Będziesz musiał wcześniej przedrzeć się przez 8 poziomów, by spotkać wroga na dziewiątym. Nie myśl, że będzie łatwo. Poplecznicy pana szoguna są bowiem ekspertami w sztuce zabijania na śmierć. Napotkasz przede wszystkim ninjów, którzy nierozsądnie ubrali się nie w maskujące czarne ubrania, lecz w czerwone (nu, pagadi!) i niebieskie wdzianka. Jedni z nich machają maczugami, inni zaś strzelają z łuku. Oprócz tego są też wściekłe psy, upierdliwe nietoperze, nie wspominając o gigantycznych zombi wychodzących z grobów. Mamy też bossów, w tym oczywiście Szoguna Śmierci czekającego na końcu.



Jak na ninję przystało, jesteśmy uzbrojeni - i to nie tylko w miecz, ale i w wiedzę magiczną. Za pomocą tej energii możemy nie tylko strzelać kulami ognistymi, ale także się podleczyć, co będzie niezbędne. Wrogów i niebezpieczeństw jest zatrzęsienie i są gęsto porozmieszczane. Nie raz będziesz widział swego ninję padającego bezwładnie na ziemię. Jeśli jednak nie brak ci wytrwałości, to unikniesz śmierci i pokonasz głównego złego faceta.

Shadow Knight to szybka, relaksująca, lecz trudna gierka z dość kiepawą grafiką. Szkoda, że nie ma opcji zapisu gry ani nawet żadnych kodów. Mimo wszystko jest to niezła pozycja.



Korodzik



Shadow Knights

Producent: id Software
Wydawca: Softdisk
1990
Platformy: PC

 Szybka akcja

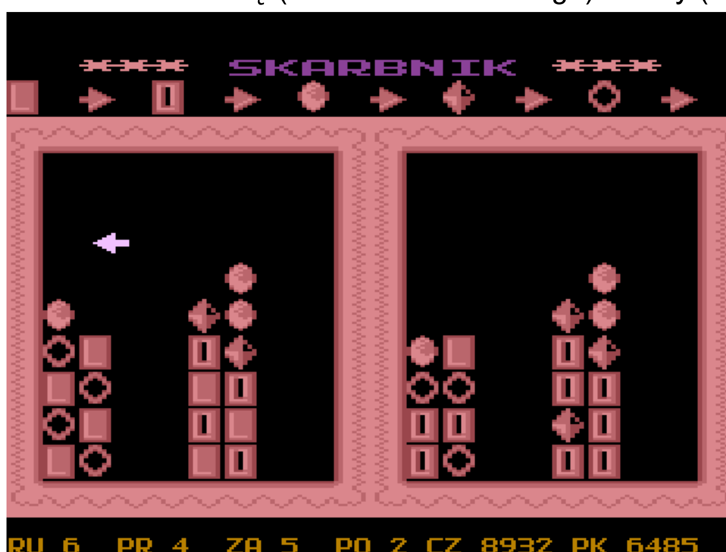
 Kiepska grafika

Ocena: 3,5

SKARBNIK

W tej polskiej grze, jak sugeruje tytuł, wcielamy się w skarbnika. Jesteśmy dworzaninem króla, który rozkazał nam ułożenie pięknych klejnotów w określone wzory.

Skarbnik to prosta (tj. nieskomplikowana), lecz trudna gra logiczna. Na ekranie widzimy szlachetne kamienie. Po lewej kamyki, którymi manipulujemy, po prawej - wzór docelowy. Po naciśnięciu na któryś z nich zmienia on się (a także te wokół niego) w inny (a w jaki - to jest podane na górze ekranu). Konkretniej: ten, na który klikniemy, przechodzi od razu poprzez dwa „etapy" - natomiast te wokół niego przechodzą jeden. Po przejściu przez kilka stadiów kamyk znika na zawsze, a te nad nim zgodnie z prawem grawitacji opadają na dół. Jeden nieostrożny ruch niestety niweczy szanse rozwiązania zagadki.



Gra jest podzielona na poziomy, z których każdy zawiera pewną ilość zagadek, podawanych nam w losowej kolejności. Na każdej zagadce mamy określoną ilość ruchów - gdy nam się skończą, tracimy życie.

Grafika w grze jest całkiem ładna. W tle przygrywa elektroniczna muzyczka, której da się słuchać. Złe wrażenie robi jednak interfejs, czyli informacje na dole ekranu. Są nieczytelne i trudno się zorientować w sytuacji.

Skarbnik jest dobrą grą. Jeśli lubisz zagadki logiczne, to cię zainteresuje.

Korodzik

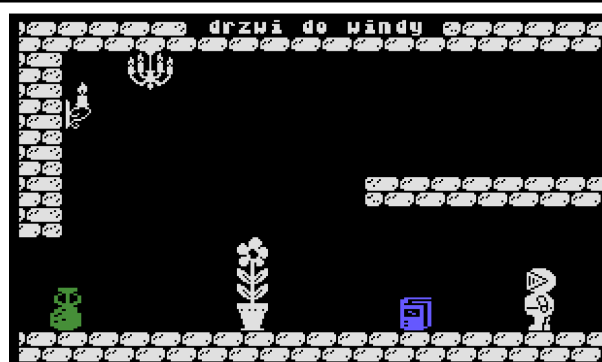
Skarbnik

Producent: Dariusz Bartoszewski
Wydawca: ASF
1992
Platformy: Atari XL/XE

☑ Ładna grafika
☑ Ciekawe zagadki
☒ Kiepski interfejs

Ocena: 4

Roderic



Roderic jest sympatyczną przygodówką na małe Atari. Tytułowy Roderic to dzielny książę, który ma za zadanie wydostać się z wielkiego zamku. W tym celu zbiera przedmioty i używa ich w odpowiednich miejscach. Większość zagadek jest prosta, bo łatwo się domyślić rozwiązania lub można znaleźć podpowiedź.

Zamek ma trzy piętra. Poruszamy się między nimi za pomocą windy. W każdym pokoju leżą jakieś graty. Niektóre z nich to książki czy zwoje, które dają nam wskazówki, ale nie przydają się do niczego innego. Trzeba je natychmiast wyrzucić, by nie zabierały niepotrzebnie miejsca w inwentarzu, w którym mieszczą się maks. 3 przedmioty. Oprócz tego znajdziemy też takie przydatne rzeczy, jak świeca czy klucz. Limit 3 przedmiotów jest dość denerwujący. Często trzeba wyrzucać różne rzeczy, by wziąć inne (sprawy nie ułatwia fakt, że w jednej komnacie mogą leżeć maks. 4 przedmioty.) Należy być ostrożnym, bo w grze można łatwo zginąć.

Grafika jest dość prosta. Otoczenie jest czarno-białe, zaś przedmioty kolorowe. Jakość grafiki nie jest najwyższych lotów, lecz można wytrzymać. Sterowanie jest proste - poruszanie Rodericem nie sprawia problemów, potrafi on bowiem skakać jak pchła. Przycisk Fire powoduje pojawienie się gustownego menu z komendami.

Ogólnie Roderic to dość ciekawa pozycja dla miłośników przygodówek.

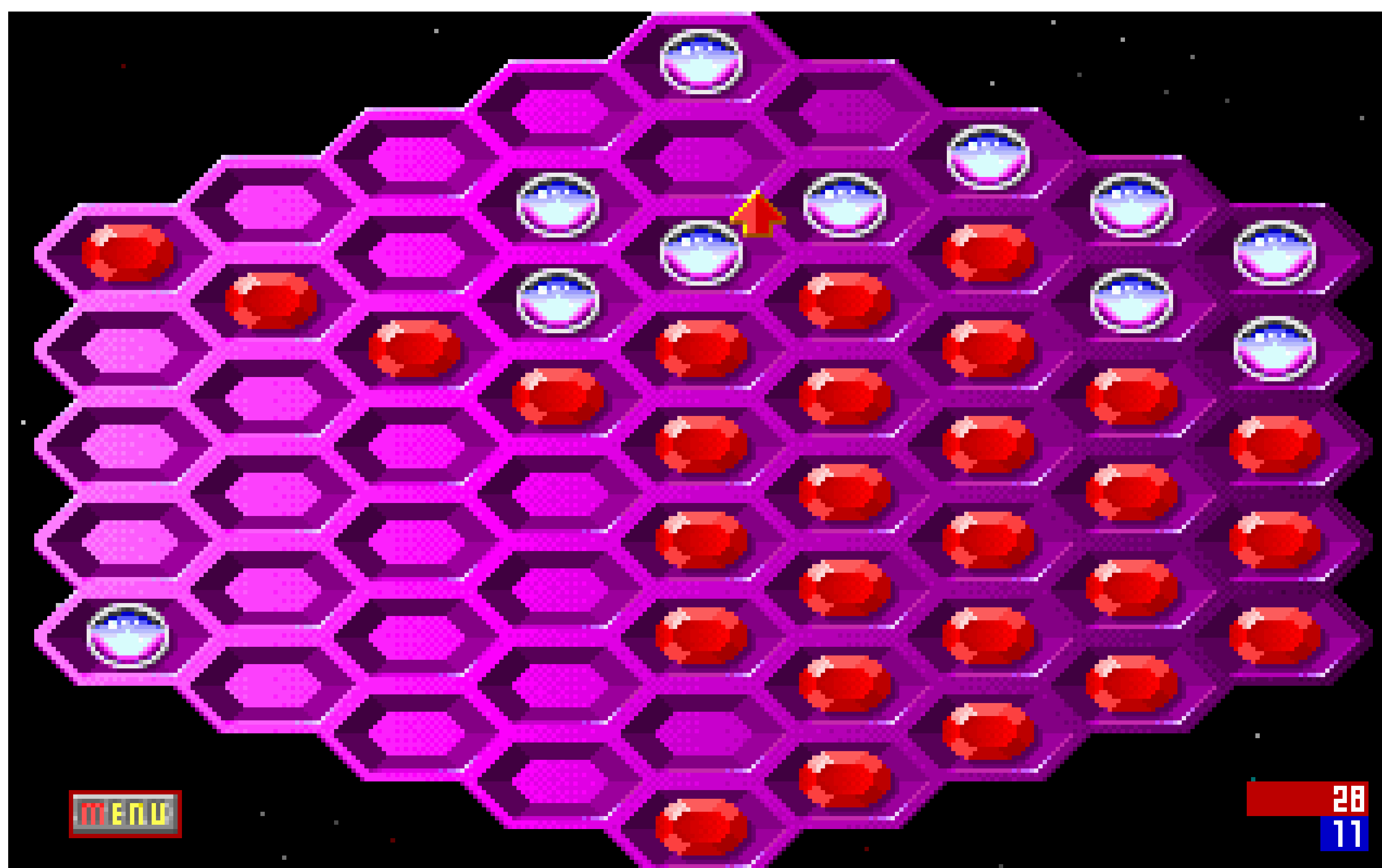
Korodzik

Roderic

Producent: Dariusz Bartoszewski
Wydawca: ASF
1989, 1991
Platformy: Atari XL/XE

☑ Łatwe sterowanie
☒ Nieciekawa grafika

Ocena: 3



Hexxagon

Gra "Hexxagon" toczy się na sześciokątnej planszy. Znajdują się na niej dwa zestawy pionków. Jeden gracz posługuje się rubinami, drugi perłami. Gracze wykonują ruchy na przemian, a w każdym ruchu można przesunąć jeden pionek o 1 lub 2 pola. Jeśli przesuniemy go o 1 pole, to pionek zostanie "sklonowany" na nową pozycję, gdy ruszymy się o 2 pola to po prostu się przesunie.
Gdy jeden z naszych pionków znajdzie się obok pionka przeciwnika, to zamieni go w "swojaka". Celem gry - zdobycie terenu. Jeśli zapełnimy całą planszę i będziemy mieli przewagę liczebną, wygrywamy.
Grać można z kolegą albo z komputerem (3 stopnie trudności), można też obejrzeć pojedynek dwóch komputerów. Sztuczna inteligencja nie jest niestety najlepsza, nawet na najwyższym poziomie trudności dość łatwo ją pokonać. Jeśli gra nam się znudzi, możemy skorzystać z wbudowanego edytora poziomów.
Grafika jest całkiem ładna, dobre wrażenie robią płynne animacje. Dźwięk ogranicza się do pisków, szczeknięć i brzęków w czasie gry - szkoda, że nie ma muzyki. Rozrywka jest prosta i nawet ktoś nieobeznany z grami logicznymi może się przy niej dobrze zabawić. Partyjki są szybkie i przyjemne.

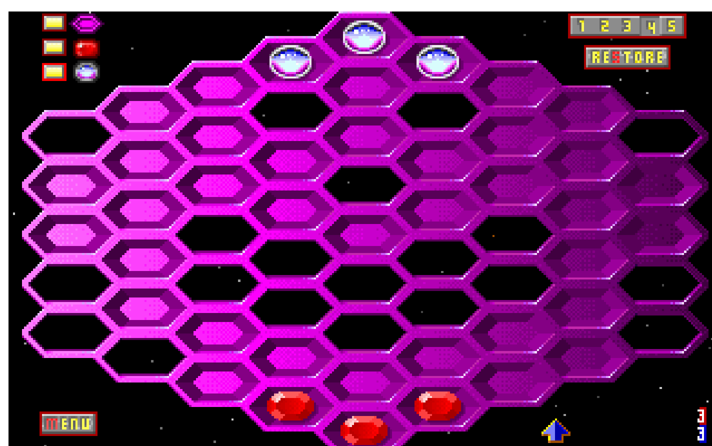
Korodzik

Hexxagon

Producent: Argo Games
Wydawca: Software Creations 1993
Platformy: PC

☑ Ładna grafika
☒ Małe zróżnicowanie

Ocena: 5





Idziemy na południe. Po chwili atakuje nas Sfinks. Zabijamy go bez problemu, oszczędzając amunicję. Udajemy się dalej na południe i oglądamy scenkę. Nieco dalej znajduje się deska. Idziemy dalej na południe i atakują nas 2 Sfinksy. Z nimi także nie będzie kłopotów.

Zabieramy deskę i notatkę. Na wschodzie leży skrzynka z zapasami. Miotacz ognia dajemy Owiczowi. Nie podchodzimy do bramy. Wracamy na miejsce startu. Pontonu już nie ma (ach ta Polska, niczego nie można bez dozoru zostawić) i używamy deski. Po chwili zaczyna się walka.

Spalamy Sfinksa miotaczem ognia i idziemy w stronę rury. Teraz musimy tak chodzić w kółko, aby Fang nie mógł nas dosięgnąć rakietnicą. Gdy tylko mamy okazję, palimy Fanga. Prędzej czy później nadejdzie Cutter Pill. Gdy będzie już na tyle blisko, aby być groźnym, Fang zapewne będzie już nie żył. Uciekamy więc na zachód i gdy Cutter Pill staje przy beczkach, strzelamy w nie. Po walce wracamy na miejsce startu.

Idziemy do miejsca, gdzie znaleźliśmy skrzynkę i udajemy się na zachód. Spotykamy nowego kompana. Zaraz po rozmowie zaczyna się walka.

Podczas walki dajemy Wasilijowi pistolet (i oczywiście amunicję), a także bagnet (sobie zostawiając inną broń białą). Uważajmy na Garcię, bo potrafi być groźna. W czasie walki pojawia się ze wschodu druga Garcia.

Zabieramy z samochodu drugą kartkę.

Idziemy dalej na północ (nie za daleko!!) i na wschód. Dalej na północ, do Śpiewającego Mutanta. Załatwiamy dwie Garcie (chroniąc przy tym mutanta) i słuchamy, co gość ma do powiedzenia. Opróżniamy skrzynkę i udajemy się na południe, do małej chatynki. Hasłem jest słowo PLEASURE (75327873).

Wracamy do samochodu z kartką. Idziemy teraz prosto na północ, aż nie trafimy na niejakiego Judge'a. Jak najszybciej zabijamy jego dzieci. Następni atakujemy Judge'a, ogłuszając go paralizatorem, paląc i bijąc. Gdy się obudzi, uciekamy przed nim aż do naładowania paralizatora. Po walce idziemy dalej na północ. W magazynie znajdujemy skrzynkę oraz macierz dyskową.

Idziemy teraz do miejsca, gdzie znaleźliśmy pierwszą skrzynkę (z miotaczem ognia). Udajemy się w dół, do białego baraku. W środku znajdujemy gumowe rękawiczki.

Idziemy w dół i znowu walczymy. Sfinksa możemy zabić w jednej turze. Garcię ogłuszamy. RC-28 zabijamy na końcu. Minie dużo czasu, zanim do nas dotrą. Po walce idziemy w dół, zabieramy butle z gazem i opróżniamy skrzynię. Teraz udajemy się w górę, a potem w lewo. Docieramy do furtki, na której używamy rękawic. Schodzimy po schodach. Idziemy prosto do tunelu z prawej, kładziemy butle na kamieniach i strzelamy do nich z pistoletu. Teraz możemy wyjąć z dziury skrzynię. „Pocisk" zachowujemy na później (dopóki nie powiem). Wychodzimy z tunelu i idziemy w lewo, do lezącej obok łapy. Atakuje nas Grandma.

Ten potwór jest przywiązany do swych dzieci. Nie będzie atakował(a), jeśli nie zrobimy dzieciom nic złego. Jeśli zaś któryś z bachorów zostanie zabity, tura wroga rozpocznie się od razu! Co więcej, Gradnma może strzelać w dowolne miejsce na mapie. Jest kilka sposobów na przejście tej walki. Można np. na początku swojej tury zadać babci jak największe obrażenia, a na końcu podpalić całą rodzinkę wyrzutnią napalmu. Regularnie ogłuszamy Grandmę i walimy, czym mamy najmocniejszego.

W budynku obok znajdziemy dużo ciekawych rzeczy. Zabieramy też porzuconą łapę potwora.

Gorky 17

poradnik

Wracamy z nią do bramy (niedaleko miejsca startu.) Czeka nas jeszcze, mała prościutka bitwa i możemy użyć łapy na skanerze. Za bramą czeka na nas Smokerider.

Potwór istotnie wygląda groźnie. Tak naprawdę składa się z dwóch ludzików i ich „wierzchowca". Możemy ogłuszyć wierzchowca, przez co goście nie będą mogli się ruszać, ale nadal będą mogli obsługiwać wyrzutnię rakiet. Więc nie podchodzimy w zasięg Smokeridera. Ta walka jest jednak bardzo łatwa, gdyż wystarczy zadbać, by potwór był cały czas ogłuszony. Podczas walki zabieramy jeszcze zawartość skrzynki stojącej nieopodal (po batalii ta znika!)

Wchodzimy do magazynu na północy. Tam jest notatka oraz skrzynka. **Zabieramy wszystkie przedmioty w posiadaniu Wasilija!** Za chwilę ten bowiem odejdzie, ze wszystkim, co ma ze sobą. Przechodzimy przez bramę i zmierzamy na południe. Po rozmowie ze złodziejami udajemy się na południowy zachód w stronę samolotu. Opróżniamy kolejną skrzynkę. Teraz uwaga - za chwilę czeka nas praktycznie jedna wielka, długa walka - więc się leczymy i zapisujemy grę. Na wschodzie jest zejście do kanałów. No i... Kolejna bitwa!

Biegniemy na północny zachód, w stronę skrzyń. Tam likwidujemy wszystkie potwory idące w naszą stronę. Gdy zacznie się „przejaśniać", zabieramy graty ze skrzyń. Po zakończeniu walki natychmiast zaczyna się kolejna... Nie powinna jednak sprawić zbyt dużych trudności. Na początku trzeba będzie ogłuszyć Cutter Pilla. W walce z pozostałymi przyda się beczka.

Bierzemy wszystko ze skrzynki. Wchodzimy do kanałów. Po drodze spotykamy Joan McFadden. Dopóki jest z nami, **powinna zakładać nam opatrunki - leczy o 15% więcej obrażeń.** Opróżniamy skrzynkę na końcu tunelu (ile tych skrzynek :)) W prawej części kanału znajdujemy... skrzynkę (aaargh! :)) Aby przedostać się przez kwas, przekręcamy pobliski zawór. Następnie włączamy przełącznik nieco dalej na południe. W końcu przekręcamy drugi zawór koło wylotu pary. Dajemy Sullivanowi kamizelkę i idziemy do wyjścia.

No i walka. Czeka nas tutaj dużo obrażeń, więc trzeba się będzie leczyć. Jarek Owicz podchodzi do Houndów i napiera na nie (włączając po drodze tryb obronny), aż staną jeden za drugim. Następnie je podpala. Jeśli chodzi o Sullivana, to powinien Fanga przycisnąć do ściany (także włączając po drodze tryb obronny), wtedy bestia nie będzie mogła strzelać i będzie można ją zabić np. bagnetem lub zatłuc pięściami (jeśli masz na tyle cierpliwości. :)

Wychodzimy po drabinie i idziemy w lewo. Atakują nas Sfinksy i Sinery. Walka nie powinna sprawić problemów. Po walce opróżniamy skrzynkę pod schodami i z dołu planszy. Nastepnie udajemy się w prawo, gdzie znajdujemy kolejną skrzynię i białą szafę. W środku leży macierz dyskowa. A po jej zabraniu...

Fatman, jak sama nazwa wskazuje, jest gruby. Można na mapie wejść w takie miejsce, że nie będzie mógł się przecisnąć. Na początku walki nie zwracamy jednak na niego uwagi - jest za daleko. Gdy tylko będziemy mogli, podpalamy go, ogłuszamy i walimy, aż padnie.

Teraz idziemy na górę planszy i znów jesteśmy atakowani. Chowamy się za skrzyniami, a gdy Cutter Pille podchodzą, ogłuszamy je, aby osłaniały nas przed Jet Elmerami. Cały czas jesteśmy bardzo ostrożni, po Elemery są groźne. Po walce bierzemy żółtą kartę i schodami po lewej idziemy na górę.

Po scence ruszamy w lewo. Opróżniamy skrzynkę i wąskim przesmykiem udajemy się na lewo. Zaczyna się walka. Oprócz nas bierze w niej udział dobra postać, którą trzeba uratować. Szybko ogłuszamy obu wrogów i nie pozwalamy im zabić Meduzy.

Udajemy się w dół. Atakuje nas cały tłum, ale walka nie jest trudna. Wychodzimy bestiom naprzeciw i uderzamy w te, które podejdą. Gdy skończy się potyczka, wracamy do monitorów i wkładamy żółtą kartę. Zaczyna się walka - jedna z trudniejszych w całej grze. Cały problem polega na tym, że bestie skupiają swój atak na monitorach, które są słabe i łatwe do zniszczenia (a jeśli zostaną rozwalone, to przegrywamy). Co gorsza, co chwila wchodzą nowi przeciwnicy. Aby przejść tą walkę, musimy jak najprędzej ogłuszać wrogów, nie pozwalać im zbliżać się do monitorów, zasłaniać sprzęt własnym ciałem. Postarajmy się zabijać jak najszybciej przed przybyciem posiłków. Jeśli nam się uda, to możemy iść schodami w górę.

Wchodzimy w drzwi po lewej i opróżniamy skrzynkę z tarasu. Wracamy i wchodzimy w drugie drzwi od lewej.

Schodzimy krętymi schodami i udajemy się na prawo. Tu czeka nas kolejna walka... Fanga najlepiej będzie ogłuszyć. Jet Elmera unikniemy, chowając się za skrzyniami. Gdy skończymy się bić, opróżniamy skrzynkę i biegniemy w górę. Po scence zaczyna się kolejna walka. Spalamy dziewczynkę miotaczem ognia. Jet Elmery można zabić bez większych problemów.

Idziemy dalej do góry i znajdujemy po lewej pomarańczową kartę. Zgadnij, co się teraz stanie?

Walka nie jest zbyt trudna. Idziemy w górę, zabijając Hednaila i rozwalamy zbliżające się Lilith. Gdy skończymy, idziemy po schodach i w lewo, do wyjścia.

W obserwatorium opróżniamy skrzynię, a potem wciskamy dźwignię z lewej strony i wkładamy kartę do urządzenia przy teleskopie. Wychodzimy na dach.

Tutaj znów walczymy. Pain Gody mają to do siebie, że trudno poznać ich pozycję - patrzymy na

ich cienie. Uciekamy w prawy dolny róg atakując mijane Gody. W rogu zabijamy potwory jeden po drugim.

Udajemy się w lewo. Zabieramy czerwoną kartę. Potwory atakują! Tę walkę należy zakończyć przed upływem sześciu tur. Nie powinna ona jednak sprawić większych trudności, zwłaszcza jeśli umiejętnie korzystamy z beczki, a także z miotacza ognia. Teraz wracamy do pokoju z teleskopem i do głównej sali muzeum (tej z monitorami). Wkładamy czerwoną kartę do monitorów i stajemy oko w oko z bardzo silnym bossem! Na szczęście nie trzeba bronić monitorów.

Uciekamy na prawo. Uważamy na Lucy - ma ona niebezpieczny pistolet. Gdy wszystkie potwory są w zasięgu Pocisku, używamy go. Nie zbliżamy się do Guarda! Atakujemy go z dala.

Uff, poradziliśmy sobie jakoś. Teraz zabieramy Joan wszystko, co posiada. Tak - za chwilę nas opuści. Wychodzimy z muzeum na ulicę i idziemy w lewo. Tutaj mam złe (a może dobre) wieści - wszyscy bossowie, których od tej pory spotkamy, mają wielką słabość, która sprawia, że łatwo ich pokonać.

Joan zostaje zatruta przez niewidzialnego potwora! Nic się nie da zrobić. Oprócz tego atakują nas dwie Garcie, które zabijamy bez problemów w jednej turze, podpalając i dobijając. Po walce Joan schodzi z tego świata. Opróżniamy skrzynkę obok.

Idziemy w dół wzdłuż hotelu. Na końcu ulicy jest garaż - w środku jest skrzynka, a w bagażniku samochodu bardzo przydatny wabik.

Wydostajemy się z garażu i w małą uliczkę z lewej. Wchodzimy na podwórze i opróżniamy skrzynię. Włązimy do domu i rozwalamy deski toporem lub łomem, aby zdobyć karabin jonowy - wspaniałą broń. Przechodzimy przez dziurę w ścianie i za domem znajdujemy pokrywę, skrywającą macierz dyskową.

Wracamy na ulicę i bierzemy udział w walce. Tym razem mamy za zadanie chronić Annę Hutchens. Walka ta jest dość trudna, gdyż biorą w niej udział Squeakery - potwory, których atak zadaje wielkie obrażenia i ma olbrzymi rozrzut. Na szczęście możemy go uniknąć, stając niedaleko Jet Elmera - Squeaker nie będzie go chciał zranić i nie zaatakuje. Najlepiej będzie, jeśli jednego ze Squeakerów zamrozimy. Następnie walimy w niego z karabinu jonowego (jeśli przy okazji trafimy drugiego, to dobrze). Jet Elmery ogłuszamy.

Dajemy Annie wyposażenie i wchodzimy do tunelu. Tam spotykamy bossa Puppeta. Nazwa jest trafna, gdyż jest to w zasadzie kukła treningowa - można go pokonać bez strat. Największym atutem Puppeta jest jego pancerz - trzeba go atakować od tyłu. Dlatego też go zamrażamy albo ogłuszamy (na przemian) i walimy w plecy. Po walce ruszamy w stronę sklepu. Zaczyna się dość trudna walka.

Owicz niestety jest odłączony od reszty. Staramy się doprowadzić go do kolegów, uważając na Needle - mogą go ogłuszyć! Uważajmy też na Reverend Insecta - co prawda sam nic nam nie robi, ale za to zamraża. Przydaje tu się wyrzutnia napalmu, a na Squakery karabin jonowy. po zwycięstwie opróżniamy skrzynkę w sklepie. Wychodzimy i idziemy w lewo ulicą. W kamienicy znajdziemy skrzynkę z kluczem oraz macierzą dyskową. Wyłazimy z kamienicy i w prawo, w stronę ogrodzenia muzeum. Atakują nas Rosjanie!

Ta walka jest bardzo trudna i skomplikowana, po jej zakończeniu nie będziemy już mieli amunicji, a każdy będzie miał po pół punktu zdrowia!... Żartuję. Na samym początku walki używamy wabika i... walka jest już wygrana, bo Rosjanie dają się złapać na wabik. Po walce (niestety nie można zabrać wyposażenia wrogom) idziemy dalej na północ i spotykamy kolejne potwory. Używamy wabika, by mieć połowę bestii z głowy. Sister of Mercy możemy załatwić karabinem jonowym.

Po lewej jest skrzynia. W jej pobliżu atakuje nas Cripple. Zamrażamy gościa i ustawiamy się tak oto:

```
 ***
 ***
o***o
 o o
```

* = Cripple

o = Nasi ludzie

Walimy Cripple'a, a gdy podchodzi do ściany, przyciskamy go. Po walce opróżniamy skrzynkę i wracamy do wejścia do muzeum (idziemy wzdłuż ogrodzenia). Wchodzimy i udajemy się w lewo. Otwieramy bramę kluczem i wchodzimy po drabinie. No i kolejna batalia...

Używamy wyrzutni napalmu i strzelamy do Lucy z karabinu jonowego. Reverendy nie są groźne, dopóki nie podchodzą bliżej. Gdy skończy się utarczka, zabieramy rakiety ze skrzyni. Teraz idziemy do drzwi hotelu (lewy dolny róg miasta) i strzelamy do nich z wyrzutni rakiet. Zaczyna się następna, trudna walka.

Udajemy się na górę i kładziemy wabik. Squeakery załatwiamy oczywiście z karabinu jonowego. Needle i Reverendy możemy spalić. Gdy skończymy, wjeżdżamy windą na dach.

Tutaj znowu walczymy. Ta walka to śmiech - najpierw zabijamy Pain Goda z karabinu jonowego i... wygraliśmy, bo Reverend Insect nie może nam zadać żadnych ran. Nie nabijamy jednak doświadczenia Meduzie ani Annie Hutchens. Niech trzymają się z dala, podczas gdy pozostali członkowie oddziału walą w Insecta pięściami czy innymi narzędziami. Po skończeniu zabawy opróżniamy skrzynię. Wracamy do windy i jedziemy do piwnicy. Schodami

wchodzimy do skrzyni i opróżniamy ją. Anna Hutchens (i Meduza) zaraz nas opuści, więc zabieramy jej wszystkie bambetle. Na samym dole idziemy w prawo i - po pożegnaniu towarzyszy - natykamy się na Messiaha. Można go zranić tylko wtedy, gdy stoimy tuż przed nim. Aby go załatwić, przesuwamy skrzynie tak, aby były tuż obok Messiaha, a między nimi było jego oko. Teraz wybieramy, komu chcemy nabić doświadczenia i walimy tą osobą w Messiaha.

Było fajnie, nie? A oto jesteśmy już w laboratorium. Idziemy w górę i opróżniamy skrzynkę. Wchodzimy w drzwi po lewej i uruchamiamy komputer z prawej. Wychodzimy i ruszamy dalej w górę. Podchodzimy do świecącej kuli i atakują nas Incubusy.

Ta walka nie stanowi żadnego wyzwania. Reverendy można załatwić wabikiem, zaś Incubusy potrafią tylko rzucać kulami, które co prawda zadają duże obrażenia, ale wybuchają kilka tur po wypuszczeniu. Kłopot w tym, że Incubusy uwielbiają bawić się w berka, tak więc trzeba będzie za nimi ganiać, by je załatwić. Po zakończeniu walki włazimy w kulę i idziemy dalej do góry, po drodze opróżniając skrzynkę z prawej. Atakują nas znowu... Używamy wabika. No, walka już skończona, tak więc ruszamy dalej.

Wchodzimy do pokoiku, dźwignią uruchamiamy pociąg.

Przechodzimy torami. Po drodze napotykamy Harvestery i Sisters of Mercy - ta walka będzie łatwa. Gdy zakończysz batalię, rozejrzyj się - na dole planszy jest skrzynka. Na samej górze zaś okrągła platforma z dźwignią (może być trudna do znalezienia). Wciskamy dźwignię i schodzimy po schodach obok torów. Otwieramy skrzynkę po lewej, Ruszamy w górę i w prawo. Atakują nas niewidzialne bestie.

Te potwory widać tylko wtedy, gdy się ruszają. Potrafią też zatruwać; lepiej uważać. Ns początek idziemy w lewo dolny róg (przedtem ostrzeliwując to miejsce, bo jest tam potwór). Inne zabijamy z wyrzutni rakiet i granatów.

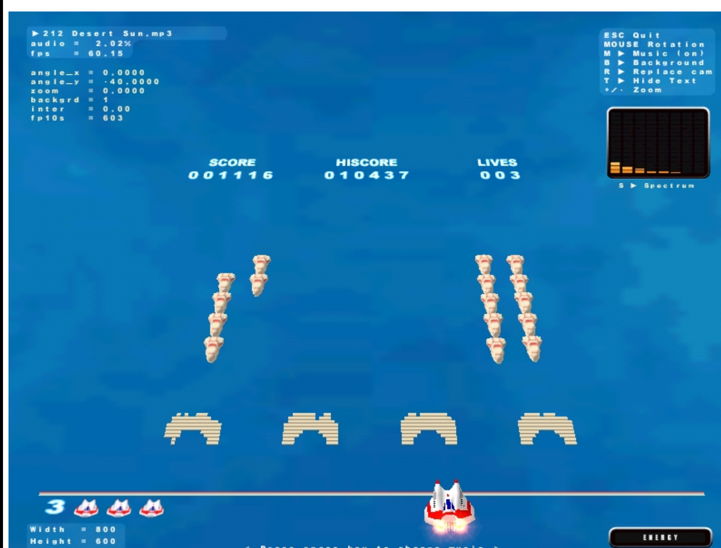
Gdy skończyliśmy, włączamy zasilanie w reaktorze. Wracamy do mostu, gdzie był teleport. Przechodzimy i używamy macierzy dyskowych na komputerach. Teraz pora na dwie walki, jedna po drugiej. Obie są trywialne - żołnierzy można zwabić, a bossa ogłuszyć.

No, to gratulacje! Poradziłeś sobie w tej fajnej (choć krótkiej) grze.

Korodzik

Space Invaders OpenGL

Space Invaders to niebywale klasyczna gra znana z automatów. Jej wersji na komputer powstało już do licha i trochę. Jedną z ciekawszych jest niewątpliwie „Space Invaders OpenGL”.



Główną cechą wyróżniającą grę jest jej grafika. Jest ona nie tylko w wysokiej rozdzielczości, ale także trójwymiarowa. Planszę, na której toczy się rozgrywka można obracać za pomocą myszki na różne strony. Co do oprawy muzycznej - w grze można posłuchać fajnej melodii elektronicznej, a także własnych plików mp3 (umieszczamy je w folderze z grą i w czasie zabawy zmieniamy Spacją.)

Niestety gra szybko się nudzi. Strzelanie do kosmitów wygląda cały czas tak samo, bez urozmaiceń (poza jednokrotną zmianą wyglądu.) Poza tym jest wyjątkowo łatwa - praktycznie nie sposób zostać trafionym. Cóż - to dopiero wersja alfa (od 2004 roku gra nie jest rozwijana, jednak wkrótce ma się nią zająć nowy autor).

Mimo tych wad jest to niezła rozrywka na parę minut. Nie sądzę jednak, by została na waszym dysku długo. Czekamy na pełną wersję!

Korodzik

Space Invaders OpenGL (alpha version)

Producent: Mathieu Vidalinc 2004

http://spaceinvadersgl.sourceforge.net/

- ☑ Ładna grafika
- ☑ Dobra muzyczka
- ☒ Za prosta
- ☒ Monotonna

Ocena: 3

Afterburner 3D

Afterburner to ciekawa strzelanka, której wersja pecetowa nie cieszyła się jednak popularnością. Dzisiaj natomiast mamy kolejną edycję, tym razem wykonaną w trójwymiarze. Czy warto się nią zainteresować?

Treść gry nie odbiega od oryginału. Kierujemy samolocikiem i strzelamy do wstrętnych wrogów. Do tego celu mamy karabin, a także dużą ilość rakiet. Musimy jednakże unikać pocisków lecących w naszą stronę, gdyż jedna rakieta pośle nas do piachu (czy też na dno morza).

Grafika stoi jednak na raczej średnim poziomie. Nie ma tu dużo fajerwerków graficznych. Muzyka ani nie zachwyca, ani nie wkurza. Irytuje za to bardzo wolne włączanie gry oraz fakt, że nie można pominąć intra!



Afterburner 3D to całkiem dobra gra, która jednak mogłaby być dużo lepsza.

Korodzik

Oszustwa:
p51 - zmiana samolotu na P51
starwars - leci z tobą X-Wing ze „Star Wars”
killemall - nieskończona ilość rakiet
live4ever - nieśmiertelność
postcard - obrazek twórców gry
originalgame - powrót do oryginalnej gry

AfterBurner 3D

Producent: Brodaroda Software 2003

http://cvr.pl/gry/afterburner-3D.php

- ☒ Niezbyt ładna grafika
- ☒ Powolne ładowanie

Ocena: 2

Blood w XP

Jakiś czas temu otrzymałem e-mail, którego autor prosił mnie o informacje dotyczące gry w Blood w Windows XP. Postanowiłem podzielić się tą informacją z wami. **Instrukcja pochodzi ze strony *http://buildxp.deathmask.net/*.**

1. Instalacja gry

Zainstaluj grę w katalogu C:\Games\Blood\. Jeśli już jest zainstalowana, skopiuj tam jej pliki.
Jeśli powyższy katalog ci nie odpowiada, nie martw się - później można to zmienić.

2. Instalacja VDMSound i aktualizacji do niego

Ściągnij i zainstaluj najnowaszą wersję VDMSound (*http://prdownloads.sourceforge.net/vdmsound/VDMSound-2.0.4-WinNT-i386.msi?download*). Następnie ściągnij aktualizację (*http://vdmsound.sourceforge.net/files/VDMSound.2.0.4.update2.zip*). Wypakuj łatkę do katalogu z VDMSound, nadpisując pliki.

3. Instalacja programu uruchamiającego VDMSound

Ściągnij LaunchPad w wersji beta (*http://vdmsound.sourceforge.net/files/VDMSLaunchPad.v1.0.1.1.zip*). Wypakuj pliki do katalogu z VDMSound. Uruchom z tego katalogu install.bat. Jeśli się uda, to pojawi się komunikat, mówiący, że funkcja DLL powiodła się. Zrestartuj komputer.

4. Ściągnięcie CLI2NOP

Ściągnij CLI2NOP (*http://buildxp.deathmask.net/files/cli2nop.zip*). Wypakuj pliki do głównego katalogu gry.
Jeśli masz kartę dźwiękową Sound Blaster Live!, Blood może się zawiesić przy podnoszeniu niektórych przedmiotów. Ściągnij poniższego patcha, wypakuj do katalogu C:\Games\Blood i uruchom. (*http://buildxp.deathmask.net/files/bloodsblivefix.zip*)

5. Ściągnięcie NOLFB

Ściągnij NOLFB (*http://buildxp.deathmask.net/files/nolfb.zip*). Wypakuj pliki do głównego katalogu gry, w którą chcesz grać. Uruchomienie tego pliku w okienku DOS-a przed rozpoczęciem gry pozwoli na użycie rozdzielczości 640x480 w trybie VESA. W kroku 6 ściągniesz przygotowany skrót, który automatycznie uruchomi ten plik, zanim gra zostanie włączona (o ile jest w odpowiednim katalogu). Rozdzielczość 800x600 nie działa.

6. Ściągnięcie skrótu do VDMSound

To bardzo ważny krok. Ściągnij przygotowany zawczasu skrót do VDMSound i umieść na pulpicie (albo gdzie indziej). Jeśli instalacja gry w kroku 1 umieściła na twoim pulpicie skrót, skasuj go.
Adresy, z których pobierzesz skróty:
Blood, a także One Unit Whole Blood - *http://buildxp.deathmask.net/files/blood.vlp*
Blood Cryptic Passage - *http://buildxp.deathmask.net/files/cryptic.vlp*

7. Uaktualnienie pliku wykonywalnego programem CLI2NOP

Teraz musimy uaktualnić plik wykonywalny przez CLI2NOP. Uruchom okienko DOS-u. Przełącz się na katalog z grą. Następnie wpisz cli2nop -p blood.exe. Jeśli się uda, ukaże się komunikat „(liczba) occurrences” (choć pewnie nie zdążysz go zobaczyć).

8. Prawidłowe ustawienie

Skonfiguruj grę, używając setupu (setup.exe).

1. Przejdź do katalogu z grą w okienku „Mój Komputer” i uruchom setup.exe.
2. Włączy się menu główne. Na początku wejdź do Sound Setup.
3. Wybierz kolejno: Choose Sound FX Card, Sound Blaster.
4. Adres zostawiasz na wartości 0x220.
5. Typ karty dźwiękowej ustaw na Sound Blaster 16 or AWE32.
6. Przerwanie (Interrupt) ustaw na IRQ 7.
7. Nie greb przy ustaiweniach 8-bit DMA czy 16-bit DMA.
8. Wybierz Use These Settings and Continue. Ukaże się kilka następnych opcji - w każdej wybieraj najwyższą wartość.
9. Jeśli podczas gry usłyszysz „skakanie” dźwięku, zmień ustawienia z kroku 8 na domyślne.
10. Teraz wybierz Choose Music Card, a potem General Midi i 0x330.
11. Wróć do głownego menu, wciskając ESC.
12. Wybierz Screen Setup.
13. Wybierz: VESA modes (SVGA/VESA 2.0) oraz 640x480.
14. Upewnij się, że wszystko jest dobrze poustawiane i wyjdź z Setupu, zapisując ustawienia.

9. Gramy

Uruchom skrót z kroku 6.

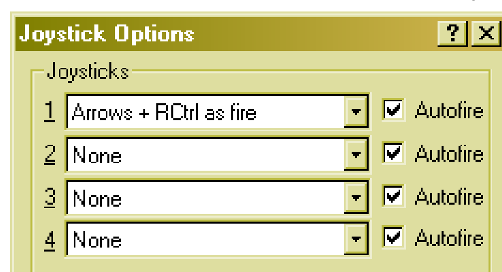
Skrót został stworzony tak, że gra uruchamia się z parametrami „quick” i „nocd”. Przez to na początku gry nie pojawią się filmy z logiem Monolith i GT Interactive.
Jeśli nie chcesz uruchamiać gry z katalogu C:/Games/Blood, to włącz skrót (plik .vlb) w Notatniku i zmień napisy C:/GAMES/BLOOD/ na inną ścieżkę. Następnie przenieś na tą ścieżkę pliki gry.

Matt Bovett
(tłumaczenie Korodzika)

Atari800Win

W tym numerze przyszedł czas na emulator poczciwego Atari XL/XE. Będzie to Atari800Win, dostępny na stronie http://www.a800win.atari-area.prv.pl/.

Aby otworzyć plik z grą (czy programem) wybieramy Autoboot Image z menu File. Zaczyna się ładowanie. Na czas ładowania dobrze jest wybrać polecenie Atari > Performance i zaznaczyć pole „Run Atari as fast as possible” - dzięki temu Atari zmieni się w rakietę. Oczywiście, gdy już skończymy ładowanie, odznaczamy to pole.



Aby skonfigurować emulację joysticka, wybieramy z menu Input > Joystick Options. Tam wybieramy taką oto konfigurację.
Mamy dzięki temu takie oto klawisze:
Strzałki - ruszanie joyem
Prawy Control - fire.

Oczywiście, jeśli zamierzamy zagrać w parę osób, to możemy ustawić kolejne 3 joysticki.

No to już możemy zacząć. Po włączeniu gry korzystamy z klawiatury (np. początkowe ekrany z informacjami i listą płac można zwykle przeskoczyć Spacją) i emulowanego joysticka.

A na koniec podaję kilka przypadkowych porad (żeby zapełnić miejsce na stronie :)):

- We wcześniej wspomnianym okienku Performance możemy wybrać z listy szybkość komputera (od 10%, aż do 200%).
- Wybierz View > Fullscreen, by grać na pełnym ekranie.
- Opcja File > Save State pozwala zapisać zawartość pamięci do pliku, a Load State ją załadować (tak więc możemy w praktyce zapisywać grę w dowolnym momencie.)
- Opcje View > Artifacting umożliwiają nam wstawienie „śmieci” na ekran.

Korodzik

